

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM DISCO

1. Conecta el SPECTRUM + 3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. Pulsa el número del programa que quieras cargar.
6. El Programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO

1. Conectar el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclear | CPM y pulsar ENTER.
4. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO

1. Conectar el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESERT.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. Pulsa el número del programa que quieres cargar.
6. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM 48 K +

1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3

1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

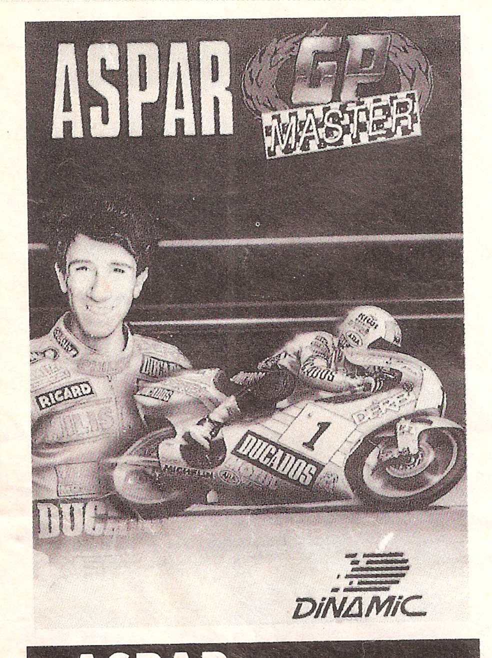
AMSTRAD CPC 664-6128

1. Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

MSX-MSX 2

1. Conecta el cable del cassette, según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:", R y Pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.





ASPAR

ASPAR G.P. MASTER

Con Aspar G.P. MASTER podrás emular las gestas del más grande piloto que existe actualmente en el panorama del motociclismo mundial.

Este vídeo-juego no sólo reproduce fielmente la estructura del campeonato del mundo de 80 cc de 1988 (circuitos, pilotos, entrenamientos oficiales...) sino que además te permite imitar a la perfección el estilo de pilotaje de Jorge Martínez Aspar.

MENU PRINCIPAL

- COMENZAR CAMPEONATO: Esta opción pone en marcha el Campeonato del Mundo.
- CONTINUAR COMPITIENDO: Te permite retomar el Campeonato donde lo dejaste una vez apagado el ordenador y cargado el programa de nuevo
- TECLADO: Posibilidad de redefinir teclas.
- JOYSTICK: Una vez elegida esta opción, si deseas jugar con teclado deberás volver al menú principal y seleccionar "teclado".

MENU SECUNDARIO

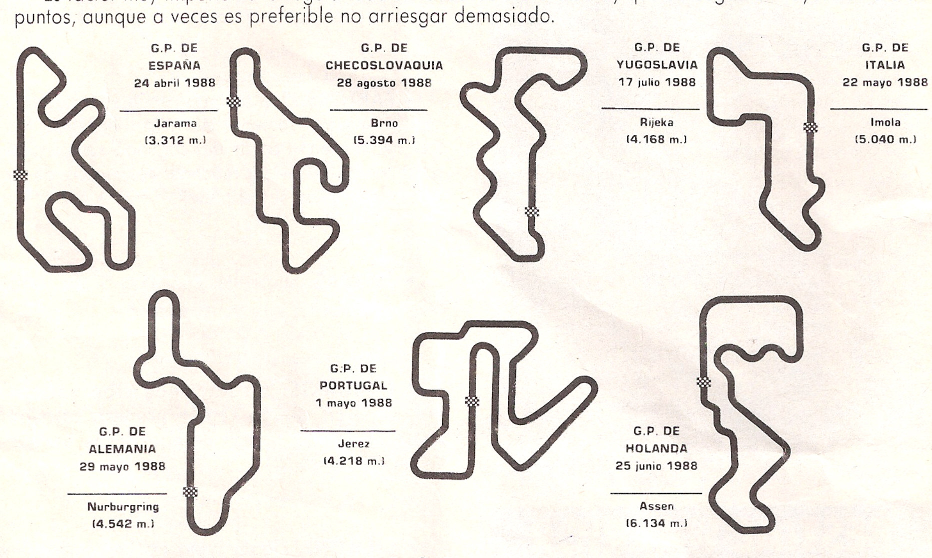
- PRACTICAR: Podrás dar tantas vueltas como quieras al circuito, sin importar los accidentes que puedas tener ni los tiempos que realices.
- ENTRENAMIENTOS OFICIALES: Como sabrás, los entrenamientos oficiales se realizan antes de una carrera y son los que determinan la configuración de la parrilla de salida de cada Gran Premio. Deberás realizar un tiempo que te permita clasificarte para poder situarte en uno de los ocho puntos posibles de la parrilla, pudiendo en caso de obtener el mejor tiempo elegir la "pole position" a izquierda o derecha de la primera Línea de la parilla de salida. En la parte superior de tu marcador se te indicará el mejor tiempo realizado por el resto de los pilotos, así como los tiempos que vayas realizando en cada vuelta. Del mismo modo se te indicará si ya has conseguido uno de los ocho mejores tiempos, y el lugar a ocupar en la parrilla de salida. Lógicamente, deberás luchar hasta obtener la mejor marca, con un límite de tiempo de 15 minutos. En cualquier momento podrás abandonar los entrenamientos pulsando la tecla redefinida para ello. Ocuparás elpuesto en parrilla que habías conseguido hasta el momento. Si abandonas antes de conseguir clasificarte con uno de los ocho mejores tiempos, no podrás participar en la carrera, aunque dispondrás de la opción de ver la carrera que realizan el resto de los pilotos clasificados.
- CLASIFICACION MUNDIAL: Te permite ver la tabla de clasificación provisional del mundial en el momento en que pulses la opción.
- VER CIRCUITO: Podrás ir viendo antes de cada carrera el trazado del circuito en curso a escala y saber sus características principales: longitud, récord de vuelta rápida, piloto que la consiguió, y con qué media de velocidad. Pulsando una tecla aparecerás en la parrilla de salida sin motos en el circuito, pudiendo moverte a placer con las teclas que hayas elegido para controlar tu moto. Así podrás hacer un examen más exhaustivo del trazado.
- DEMO: Prueba no puntuable para el campeonato del mundo. Comprueba tú mismo de qué se trata.
- MENU PRINCIPAL: Vuelve al menú principal.

CAMPEONATO DEL MUNDO DE VELOCIDAD

Se compone de siete grandes premios puntuables para el Campeonato del Mundo.

Los mejores pilotos y equipos luchan por conseguirlo.

Es factor muy importante la regularidad en todas las carreras. Hay que conseguir el mayor número de puntos, aunque a veces es preferible no arriesgar demasiado.



COMO SE PUNTUA EN LOS G.P.

Son siete los grandes premios en los que deberás competir y ocho los corredores que se clasifican para cada carrera.

El orden de puntuación es el siguiente:

1.º	20 puntos	5.º	11 puntos
2.º	17 puntos	6.º	10 puntos
3.º	15 puntos	7.º	9 puntos
4.º	13 puntos	8.º	8 puntos

Los puntos que consigas en cada carrera se irán sumando y determinarán en cada momento tu posición en el campeonato del mundo.

CLAVE DE INSCRIPCION NUEVA CARRERA

Al final de cada carrera se te asignará un código o clave de inscripción a una nueva carrera, que te permitirá, si deseas desconectar tu ordenador, retomar la competición en el punto exacto que la dejaste (clasificación, puntos, accidentes, etc.) sin tener que volver a empezar de nuevo el campeonato. Deberás anotarla en cada carrera e introducirla al elegir "continuar compitiendo" en el menú principal.

7. ACCIDENTES

Si sufres una caída podrás levantarte y seguir corriendo, perdiendo unos segundos. Si tu moto se incendia en los entrenamientos podrás participar en la carrera sólo si en una vuelta anterior habías conseguido ya un puesto en la parrilla. Si esto te sucede en la carrera no tendrás posibilidad de continuarla y no conseguirás ningún punto para la clasificación del campeonato. En ambos casos perderás una de las 5 motos de que dispones para completar toda la competición.

EL MARCADOR

En su parte superior, una pantalla de impresión de textos te irá mostrando diferentes mensajes desde la mesa de jueces de carrera, como récord vuelta rápida, última vuelta, descalificación, salida nula, etc...

En la parte derecha existen unos indicadores controlados desde boxes por los técnicos de tu equipo que te dan toda la información necesaria para la buena consecución de la carrera.

De arriba abajo indican:

01:20 Tiempo que realizas en cada vuelta. Se inicializa al pasar por meta. Comprobarás que este tiempo no se ajusta exactamene con el real, puesto que se ha tenido que ajustar a escala con relación a la longitud de cada circuito y a la velocidad.

LAP 4 Número de vueltas que restan para el final.

POS 5 Posición que ocupas en cada vuelta, se actualiza al pasar por meta.

212 KH Velocímetro.

CLAVES PARA LA CONDUCCION

Dispones de cuatro teclas para controlar la dirección y aceleración de tu moto y una 5.ª que hace las funciones de embrague-freno.

Las cuatro primeras (izquierda, derecha, arriba y abajo) funcionan como acelerador si coinciden con la dirección que lleva la moto, sino, la harán girar hacia la dirección pulsada y si pulsamos justo la contraria, la moto decelerará puesto que las dos direcciones o aceleraciones se contrarrestan.

De esta manera, para arrancar en la salida, deberás pulsar el embrague-freno y al mismo tiempo el acelerador (tecla de dirección arriba) y justo en el momento en que se encienda la luz verde del semáforo, soltar el embrague-freno. Así se explica la función de esta 5.ª tecla que te permitirá en los virajes, frenar a la vez que mantienes el régimen de revoluciones, y no perder potencia a la salida de la curva una vez soltado el embrague-freno.

Tú mismo deberás encontrar la mejor combinación de las cinco para mantener el motor en actividad. La mayor velocidad y realizar la mejor trazada.

EQUIPO DE DISEÑO

SPECTRUM, AMSTRAD Y MSX

GRAFICOS:	**Javier Cubedo**
DISEÑO Y MAPEADO CIRCUITOS:	**Javier Cubedo**
ANALISIS GENERAL:	**Javier Cubedo**
COORDINACION EQUIPO PROGRAMACION:	**Pedro Sudón**
RUTINAS DE CONDUCCION INTELIGENTE:	**Pedro Sudón**
GESTION CAMPEONATO EN GENERAL: (Puntuaciones, tiempos, colisiones, Menús)	**Pedro Sudón**
RUTINAS DE APOYO AL SISTEMA, SCROLL Y GESTIONES DE SPRITES:	**Paco Martín**
COLABORACION GRAFICOS SPECTRUM:	**Roberto Uriel Herrera**
PANTALLA PRESENTACION	**Deborah**
ILUSTRACION PORTADA	**Fernando San Gregorio**
PRODUCIDO POR:	**Javier Cubedo**

NAVY MOVES

NOMBRE CLAVE DE LA MISION:

OPERACION CEFALOPODO MENSAJE DIRIGIDO AL COMANDO N.º 78744003HZ.

Este mensaje es TOP SECRET. Cualquier mínimo descuido pondria en peligro la seguridad de la misión.

MISION:

Localización y destrucción total del submarino nuclear U-5544, equipado con RADER-HOMING TORPED.

DESCRIPCION DEL TERRENO: 1.ª PARTE.

Se advierte al comando de las previsibles zonas de la misión.

- **ZONA 1:** en la superficie del océano.

  OBJETIVO: Encontrar zona idónea para la inmersión.

  ENEMIGOS Y PELIGROS: estas aguas están infestadas de minas USSEX-12 con detonador por contacto y 2,3Kg de explosivo sólido.
  Pilotarás un SUZUKI Aquatic GPX de 6 velocidades con motor DOHC bicilíndrico de 4 tiempos.

- **ZONA 2:** Inmersión a poca profundidad.

  OBJETIVO: Localiza la entrada de la base enemiga.

  ENEMIGOS Y PELIGROS: Elude el contacto con los tiburones tigre, muy agresivos y peligrosos.

- **ZONA 3:** En el batiscafo.

  OBJETIVO: Penetrar en el submarino nuclear.

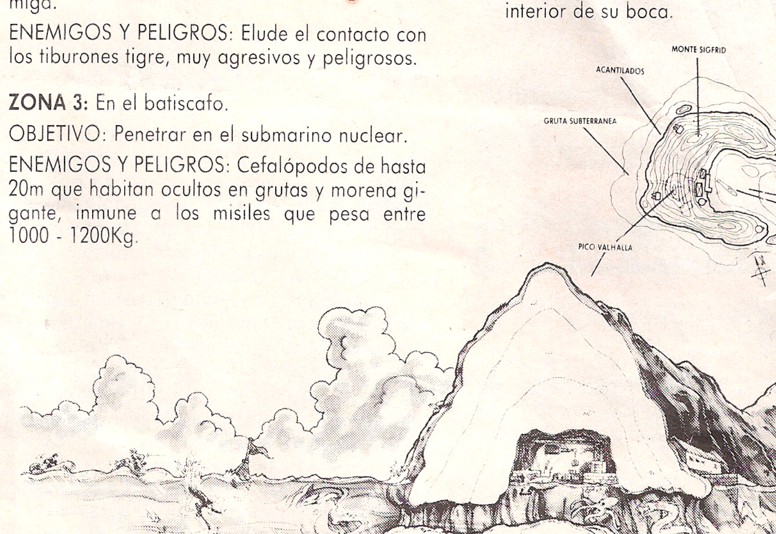
  ENEMIGOS Y PELIGROS: Cefalópodos de hasta 20m que habitan ocultos en grutas y morena gigante, inmune a los misiles que pesa entre 1000 - 1200Kg.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO:

Se le proveerá de una lancha HIGGINS tipo «PT» con motor HONDA de 880 cv, de un fusil de asalto de 4,14Kg. sumergible a 400 pies y de un equipo de inmersión DINMIC-GN12.

CONSEJOS DEL MAYOR McWIRIL

1.– Los comandos que van sobre las motos de agua son kamikazes, derríbalos antes de que choquen contigo.
2.– Nunca toques a un tiburón.
3.– Alcanza a los pulpos con un misil doble: ¡El efecto se triplica!.
4.– Para destruir a la morena alcánzala en el interior de su boca.



2.ª PARTE:

En el interior del submarino.

OBJETIVO: Colocar la bomba en la base del reactor y escapar con vida. Para escapar detén el submarino, súbelo a la superficie y transmite la frase clave a tu base.

ARMAMENTO Y EQUIPO SUMINISTRADO: Se proveerá al comando de un fusil de repetición con alcance de 400m con un lanzallamas FLAMMENWERFER incorporado.

ORDENADORES:
Para cualquier acción usa los ordenadores del buque consiguiendo los códigos de identificación de los oficiales. Los conseguirás disparando y registrándolos.
ORDENES: PARA MOTOR, EMERGER, ABRIR PUERTA, TRANSMITIR, FIN.

ENEMIGOS: Capitán, 1.er Oficial, 1.er y 2.º Oficial de máquinas, 1.er y 2.º Oficial de transmisiones, Marine lanzallamas (puede llevar un cargador de balas y otro de gasolina), Marine (puede llevar un cargador de balas). El código del Capitán te sirve para realizar la operación que desees.

FIN DE LA MISION

Cuando coloques la bomba transmite a tu base la palabra OABERBYAMD y un compañero vendrá a rescastarte.

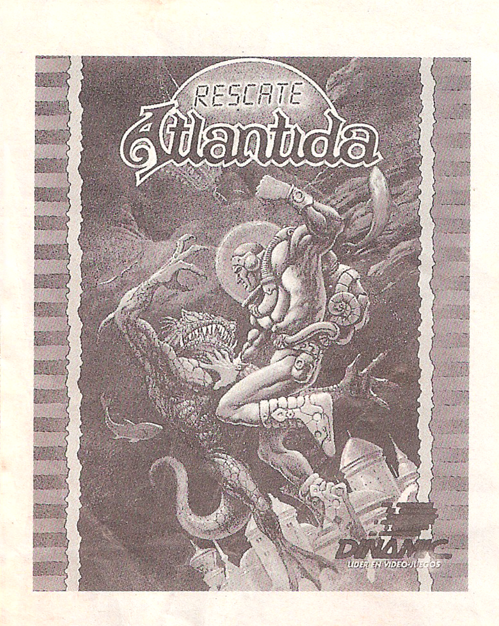
NOTA: Muchos hombres han muerto para conseguir esta información. Usala para evitar la última guerra nuclear.

CONTROLES

Teclas redefinibles y compatible con Joystick. Usar interface KEMPSTON en el caso de Spectrum.

EQUIPO DE DISEÑO SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

- PROGRAMA
  Ignacio Abril.
- GRAFICOS
  Jorge Azpiri.
- PANTALLAS DE CARGA
  Jorge Azpiri y Deborah.
- MUSICAS
  Fernando Cubedo.
- INSTRUCCIONES
  Mc. Wiril.
- ILUSTRACION DE PORTADA
  Luis Royo.
- ILUSTRACIONES ADICIONALES
  Ricardo Machuca y Rafa Negrete.
- PRODUCIDO POR
  Victor Ruiz.



RESCATE ATLANTIDA

INSTRUCCIONES

La Atlántida es la última nave construida por los ingenieros de la primera era SOMERSET.

Jamás ha sido construída una nave de tales características por su seguridad y por la potencia de su armamento.

Pero ahora, este increíble engendro interestelar se encuentra en manos enemigas, en las profundidades del océano. Allí, han estado preparando una ofensiva a gran escala para apoderarse de la Tierra, primera objetivo enemigo en su empeño de conquistar SOMERSET, y después el universo.

Para que esto no ocurra has sido elegido tú, por tu valentía y tus grandes dotes de habilidad.
El universo entero depende de tí.

FX TRIPLE CARGA

Atlántida incorpora FX triple carga: tres juegos en uno. Para poder acceder a cada frase tendrás que completar la anterior y así obtener el código de acceso. Ten en cuenta que las claves no son únicas: dependen de lo que hayas hecho en la fase en cuestión (que objetos llevas, que puntuación tenías, etc.). Todas las claves sirven para pasar a la siguiente fase, pero no todas sirven para terminar el juego, ya que puedes haberte olvidado de hacer algo imprescindible.

PRIMERA FASE

Una nave Kalgar soltará en el océano tu batisfera último modelo. Deberás encontrar la entrada secreta a la ciudad, enterrada bajo el fondo. SOMERSET, tu planeta, es pacífico y no se ha preocupado mucho por el desarrollo de las armas. Por suerte, el láser también es útil en medicina, y en eso si se han interesado los científicos de SOMERSET. No ha costado demasiado adaptar un láser a tu bastisfera y otro a tu pistola de mano, así que contarás con un arma eficaz, más potente que las de los D.A.G. (Depredadores de Aspecto Gigantesco), que son muy belicosos pero poco inteligentes.

De todos modos, en esta fase no tendrás que luchar contra los D.A.G., que se encuentran dentro de la ciudad, sino con la fauna habitual de los océanos terrestres, que, aunque no tienen armas, son bastantes peligrosos.
Te encontrarás con las siguientes variedades:



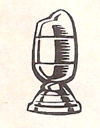
- **Pececillos varios:** Son más malos de lo que parecen, pero no pueden nada contra tu batisfera y son fáciles de matar.
- **Tiburones y peces abisales:** Cuidado con ellos, tendrás que darles dos veces con tu láser si quieres matarlos, y no estarás a salvo de ellos ni dentro de la batisfera.
- **Caballitos de mar:** No te preocupes por ellos, no podrían hacerte nada aunque quisieran.
- **Pulpos:** Los más peligrosos de todos. Procura que no se te acerquen.

OBJETOS

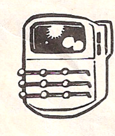
En la bastisfera llevas los siguientes objetos:



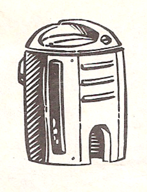
- **Pistola:** Para defenderte en los sitios a donde no puedas llevar la batisfera. Tiene carga ilimitada.



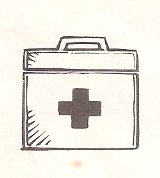
- **Propulsor:** Te permitirá desafiar la ley de la gravedad. Imprescindible para alcanzar algunos lugares de otro modo inaccesibles.



- **Terminal de ordenador portátil:** Un gran ordenador de dimensiones reducidas. No te será útil en esta fase pero la necesitarás más tarde para conectar con el ordenador central Atlántida.



- **Molde:** Si consigues oro y una fuente de calor, este molde te permitirá fabricar unas barras de oro especiales, que sirven para activar un dispositivo de seguridad dentro de la nave. Forma parte de la tarea encontrar el oro y el calor...



- **Maletines de primeros auxilios:** Los últimos adelantos de la medicina de tu planeta te permitirán recuperar tus energías. Ten en cuenta que cada maletín sólo puede ser usado una vez, y procura no desperdiciarlos.

AYUDAS Y SUGERENCIAS

Concluirás esta primera fase cuando encuentres la entrada a la ciudad. El servicio de inteligencia de SOMERSET sospecha que esta entrada se encuentra dentro de un antiguo barco hundido en el fondo de una gruta submarina. Tendrás que ingeniártelas para entrar dentro del barco. Busca algo contundente y abre un agujero en el casco. (Un hueso podría valer).

Recórrete todos los lugares en busca de objetos. No todos los objetos son imprescindibles, pero todos tienen alguna utilidad. Para que sepas cuándo has hecho algo «correcto» el ordenador emitirá un sonido indicativo. Muchos objetos pueden ser difíciles de encontrar, disimulados entre el decorado. Para que sea más fácil distinguirlos, cuando pases por donde haya un objeto, éste quedará por delante de ti, mientras que el resto del decorado quedará detrás.

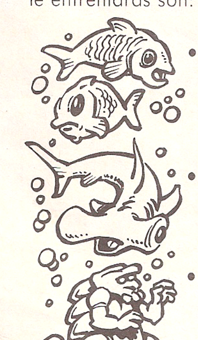
¡Ah! otra cosa. Para entrar en la ciudad quizá tengas que cambiar de sitio algo dentro del barco.

SEGUNDA FASE

Entras en la ciudad atravesando la cúpula protectora. La ciudad cubre la nave propiamente dicha, y sirvió a los habitantes de SOMERSET para convivir con los terrestres sin que estos sospecharan que tenían una visita de otra galaxia. Ahora se encuentra sepultada bajo el mar y llena de agua.

En esta fase te encontrarás con Karx, el mago más poderoso de esta galaxia y las circundantes, que, tras ser expulsado de su planeta por su perversidad, se unió a los D.A.G. con la esperanza de poder vengarse. Korx te impide con su magia el acceso al interior de la nave, así que tendrás que encontrar el medio de destruirle. Tus armas quedarán inutilizadas cuando estés cerca de él, y sus poderosos rayos disminuirán tu energía drásticamente. No intentes tocarle o será lo último que hagas. Nadie sabe cómo se le puede destruir, pero dicen que las cosas grandes sólo pueden ser vencidas por cosas pequeñas.

Además de Karx, los enemigos contra los que te enfrentarás son:



- **Más pececillos:** Al igual que los otros, no son demasiado peligrosos, pero no te descuides.
- **Peces Martillo:** Familiares cercanos de los tiburones e igual de peligrosos que ellos.
- **Krangas:** Raza inferior. Demasiado tontos para llevar armas, pero demasiado brutos como para fastidiarte. Acaba con ellos rápidamente.

AYUDAS Y SUGERENCIAS

Cuando hayas acabado con Karx y te hayas recorrido la ciudad en busca de cosas útiles, introdúcete en la nave de los restos de la magia Karx.

En la ciudad se dan unas curiosas plantas gracias a las cuales podrás renovar tu oxígeno y recargar combustible. No las malgastes, porque son una especie en extinción y podrían acabarse antes de lo que quisieras.

Recuerda que puedes encontrar objetos en lugares muy escondidos, y que lo que te parezca inútil ahora, puede serte útil después.

Es posible que puedas entrar dentro de algunas casas...

TERCERA FASE

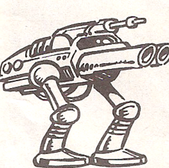
Por fin has conseguido teletransportarte al interior de la gigantesca nave Atlántida. Un verdadero laberinto de pasillos y ascensores.

Tu llegada activará el sistema de seguridad instalado por los bragancianos, lo cual hará que se cierren dos salas de teletransporte. Sin embargo, existe un segundo acceso por el cual podrás salir de la sala de teletransporte, aunque no podrás llevar por él tu batisfera (que, por cierto, como todos las de la serie X-9000, también funciona fuera del agua como una pequeña nave). Los D.A.G. no pensaron en este segundo acceso porque como son más grandes que los habitantes de SOMERSET, no cabían por él.

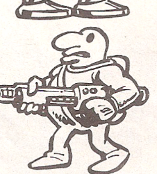
Tu primera tarea dentro de la nave es abrir la puerta de acceso a la sala de ordenadores. Esta está conectada a un receptor de rayos genx. Las barras de oro que deberías haber fabricado en la primera fase te permitirán cargar el cañón de rayos genx (si lo encuentras), pero tendrás que ingeniártelas para que el rayo incida en el receptor. Para esto te será útil colocar un objeto reflectante en el lugar adecuado.

Cuando logres entrar en la sala de ordenadores, usa tu terminal y conseguirás abrir la segunda compuerta de seguridad, lo que te permitirá sacar la batisfera de la sala de teletransporte. Ya sólo te queda llevarla a la sala de ordenadores y conectar su brazo robot al ordenador central para que envíe la secuencia automatizada de actividad de vuelo.

Mientras haces todas estas cosas, tendrás que seguir usando tu arma láser. Sólo te encontrarás dos clases de enemigos, pero ya verás como no necesitas más.



- **Robots Bragtroy:** Máquinas de matar de alta precisión. Pueden llegar a sitios a los que los bragancianos no pueden por su estatura. Van armados con láser.



- **Soldados D.A.G.:** Son unos seres repugnantes expertos en matar, armados con las más potentes armas, y que te perseguirán hasta la muerte.

AYUDAS Y SUGERENCIAS

Aunque la nave no está llena de agua, el gas que contiene no es respirable para ti. Tendrás que recargar tu oxígeno en los depósitos que se encuentran dispersos por la nave.

Conviene que te hagas con una tarjeta de identidad para poder llamar a los ascensores. Sin ella, te será muy difícil moverte por los corredores.

Para que el brazo robot de la batisfera funcione, esta debe tener suficiente combustible. Existen varias formas de recargar combustible en la nave, la mayoría de ellas (pero no todas), relacionadas con objetos traídos de las otras fases.

Por último, recuerda que aunque hayas llegado a la tercera fase, tal vez no puedas completarla si te ha quedado algo por hacer en las fases anteriores.

(Por ejemplo si no tienes las dos barras de oro para el cañón de rayos genx).

MARCADORES

- **Oxígeno:** Vigílalo. Los habitantes de SOMERSET estallan cuando no tienen oxígeno.
- **Combustible:** Si se te acaba, tendrás que bajarte de la batisfera e intentar consegir más.
- **Objetos:** Puedes llevar hasta nueve objetos en la batisfera. Los tres que aparecen en el marcador son los que llevas encima cuando vas a pie, y de estos, el del centro es el objeto que usarás al pulsar la tecla correspondiente.
- **Puntos:** A la izquierda está tu puntuación y a la derecha el récord. Obtienes puntos por destruir enemigos, por realizar algunas acciones especiales con los objetos y por pasar de fase.
- **Energía:** El marcador de energía se va oscureciendo de arriba a abajo según tu fuerza va disminuyendo. Cuando se esté acabando, puedes recuperarla si te quedan maletines de primeros auxilios (y los llevas encima).

CONTROLES

ACCION BATISFERA	ACCION	TECLA	JOY.
Izquierda	Izquierda	O	⇦
Derecha	Derecha	P	⇨
Subir	Saltar	Q	⇧
Seleccionar	Seleccionar	A	⇩
Disparar	Usar objetos	SPC	☆
Salir	Coger/Soltar		
Batisfera	Entrar Batif, Barco, Etc.	M	M

CINTA SISTEMA POLILOAD

Atlántida incorpora un nuevo y revolucionario sistema de carga, gracias al cual podrás jugar a un sencillo Master Mind mientras que el programa se carga. Se trata de adivinar una clave de cuatro cifras del 1 al 8. Tienes seis oportunidades. Tras introducir una clave, el ordenador imprimirá un asterisco por cada cifra correcta pero que no esté bien colocada. La clave puede tener varias cifras iguales.

Además, también gracias al sistema poliload; si se produce un error en medio de la carga, no tendrás que volver a cargar desde el principio. Cuando se produzca un error, el borde se pondrá rojo. Rebobina un poco la cinta (muy poco) y pulsa PLAY. Si el borde continúa rojo, no has rebobinado suficiente, o tal vez no has ajustado adecuadamente los mandos del tono y volumen. Si el borde se pone verde, deja la cinta en marcha. Cuando llegue el punto donde se produjo el error, el borde se pondrá negro y continuará la carga.

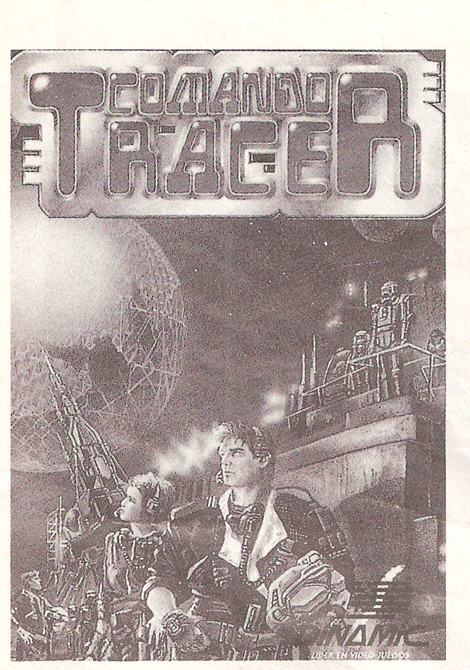
NOTA: El sistema POLILOAD no se encuentra disponible en MSX.

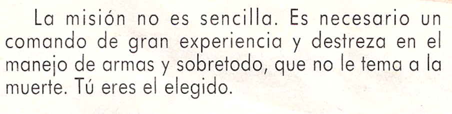
EQUIPO DE DISEÑO

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

PROGRAMA	GUSTAVO TALLON Y PABLO ARIZA
GRAFICOS:	GUSTAVO TALLON, PABLO ARIZA, JOSE L. CORREA, JOSE A. MARTIN Y J. CARLOS
PANTALLA DE CARGA:	DEBORAH, GINA SANCHEZ RUBEN RUBIO
MUSICA:	JOSE A. MARTIN
PORTADA:	ENRIQUE VENTURA
SISTEMA POLILOAD:	PABLO ARIZA
PRODUCIDO POR:	VICTOR RUIZ

GUION Y DISEÑO POR CREEPSOFT





COMANDO TRACER

En el año 2046 la Industria de Androides Inteligentes (M.O.X.A.T.) creó el sistema DERGON, un revolucionario dispositivo de inteligencia artificial basado en pensamientos humanos.

Al contrario de lo esperado el nuevo sistema iba a significar una catástrofe para el género humano: aquellas máquinas inteligentes se extendieron por toda la confederación de planetas XATOR sembrando la muerte y la desolación.

La única forma de acabar con ellos es destruir los planetas en que se encuentran para ello MOXAT lleva más de dos años colocando cargas explosivas de gran potencia en esos planetas y ahora ha llegado el momento de detonarlas.

La misión no es sencilla. Es necesario un comando de gran experiencia y destreza en el manejo de armas y sobretodo, que no le tema a la muerte. Tú eres el elegido.

OBJETIVO

Activar cada uno de los detonadores, y escapar de cada planeta antes de que explote.

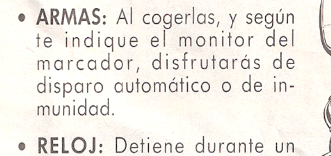
SISTEMA PLANETARIO

1. PLANETA ZORAX: Está infestado de androides MOXAT-2046. Su diámetro es de 7500 Km. y para ello han sido necesarias ocho cargas.

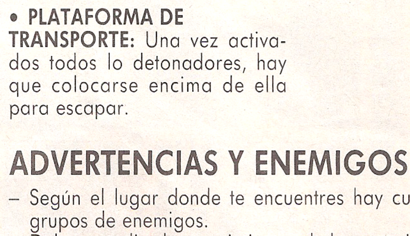
2. PLANETA ALFARD: Al igual que ZORAX en él habitan miles de M-2046. Su diámetro es de 5015 Km. para lo cual han sido colocadas seis cargas explosivas...

3. PLANETA GRISUM: Para acceder a él es necesario haber destruido los dos anteriores. Su diámetro es muy similar al de la tierra (11212 Km.) y ha sido necesario colocar en él diez detonadores.

OBJETOS:



- **PILAS IONICAS:** Las hay verdes, rojas y blancas, debes coger una de cada color para activar la secuencia de detonación de las cargas.
- **ARMAS:** Al cogerlas, y según te indique el monitor del marcador, disfrutarás de disparo automático o de inmunidad.
- **RELOJ:** Detiene durante un espacio determinado de tiempo la cuenta atrás de los detonadores.
- **POWERS:** Incrementa la energía de la nave.

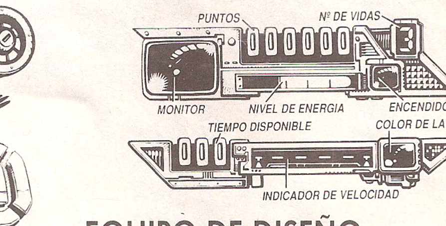


- **CAPSULA DE ENTRADA:** Se encuentra encima de los detonadores y es necesario colocarse bajo ellas para colocar las pilas iónicas.
- **PLATAFORMA DE TRANSPORTE:** Una vez activados todos lo detonadores, hay que colocarse encima de ella para escapar.

ADVERTENCIAS Y ENEMIGOS

- Según el lugar donde te encuentres hay cuatro grupos de enemigos.
- Debes estudiar los movimientos de los enemigos, ya que cada uno está programado de distinta forma y es posible esquivarlos todos.
- Los objetos salen en zonas aleatorias del mapa.
- La cuenta atrás comienza cuando activas el 1.er detonador. Es preferible que primero recojas todas las pilas que necesitas. Ganarás tiempo.

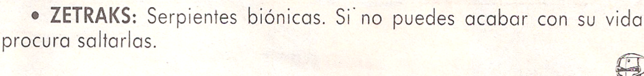
MARCADOR



EQUIPO DE DISEÑO

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX:

PROGRAMA:	Ricardo Puerto
GRAFICOS Y PANTALLA DE CARGA:	Raúl López
MUSICA:	Javier Cubedo
PORTADA:	Luis Royo
PRODUCIDO POR:	Víctor Ruiz



BESTIAL WARRIOR

Tras el sistema rocoso KERMAN se encuentra el valle de SAGAR, la mayor fortaleza enemiga de la zona.
No existe ejército, ni máquina ni héroe capaz de atacar dicha fortaleza. La única persona que puede intentarlo es KRUGGER. El no es un ejército. Ni una máquina. Ni siquiera un héroe, KRUGGER es «BESTIAL WARRIOR».

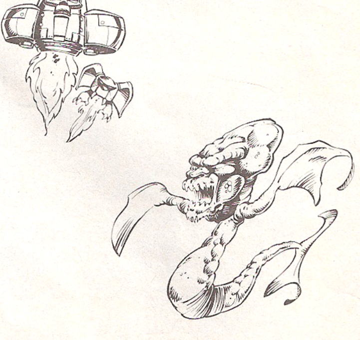
OBJETIVO

Encontrar los tres ensamblajes del arma C70-MAGNUM situadas a lo largo de los tres primeros sectores. Una vez que tengas el arma en tu poder, atraviesa el cuarto sector, base principal del enemigo.

OBJETOS

- **Vida extra:** sumará una vida a las que te queden en el momento de recogerla.
- **Arma:** aumenta el poder de tu armamento.
- **OFFGYRON:** apaga durante unos momentos a uno de tus enemigos más peligrosos: Los GYRONES.
- **Rayo:** te proporcionará inmunidad total durante un determinado espacio de tiempo, excepto contra los GYRONES.
- **C70-MAGNUM:** consta de tres ensamblajes, encontrándose uno en cada sector. Es necesario hacerse con los tres para culminar con éxito la misión.
- **S.D.:** (sistema de desplazamiento). Se encuentra siempre oculto y no es visible por el ojo humano. Un piloto en el marcador te indicará su presencia. Si lo encuentras te teletransportará al siguiente sector.
- **CELULA DE CARGA:** Activa el S.D. Es indispensable para pasar al siguiente sector.

ENEMIGOS



- **GYRONES:** Androides voladoras con un sistema de detección muy desarrollado. Te acosarán hasta que acaben con tu energía.



- **BARTOKS:** Son tus más temibles y poderosos enemigos. Se encuentran protegiendo los S.D.. Aparecen a partir del segundo sector. Son gigantes y necesitan muchas descargas de tu turbo–láser para ser abatidos.
- **ZETRAKS:** Serpientes biónicas. Si no puedes acabar con su vida procura saltarlas.



- **CYBORGS:** Organismos cibernéticos armados. En cuanto ven la primera ocasión disparan contra ti. Los reconoceráas porque llevan escafandra.
- **CLUKONS:** Genes mutantes. Son rapidísimos y se encuentran en los lagos.
- **EXTERMINADORES:** Un roce con alguno de ellos te quitará mucha energía. Pueden ir armados con tridentes. Otros son melenudos y van en moto.



CONSEJOS DE McWIRIL

- Lo primero que debes hacer es encontrar el ensamble del arma y de la célula de carga, sin lo cual no podrás pasar al siguiente sector.
- En el cuarto sector no hay célula de carga. Debes ir directamente en busca del S.D.
- Recuerda que tu armamento no funciona bajo el agua.
- Cuando ensambles las 3 partes del C70 Magnum el poder de tu armamento es máximo y no bajará aunque te maten.

FX SYNCRO SPRITES

Este programa incluye movimiento sincronizado con el haz de electrones de la pantalla para conseguir la máxima adictividad.

EQUIPO DE DISEÑO

SPECTRUM, AMSTRAD Y MSX

PROGRAMA:	JULIO SANTOS GARCIA
GRAFICOS:	RAUL LOPEZ
PANTALLA DE CARGA:	DEBORAH Y RAUL LOPEZ
PORTADA:	RICARDO MACHUCA

